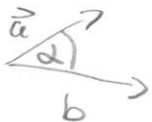


# Aufgabe 1

$$\vec{a} = (4, 1, 0)$$

$$\vec{b} = (0, 3, -2)$$

$$\vec{c} = (1, 3, -1)$$

a)   $\vec{a} \cdot \vec{b} = ab \cos \alpha$

$$a^2 = 4^2 + 1^2 + 0$$

$$\Rightarrow a = 5$$

$$b^2 = 0^2 + 3^2 + (-2)^2$$

$$\Rightarrow b = \sqrt{13}$$

$$\cos \alpha = \frac{0 \cdot 4 + 3 \cdot 1 + (-2) \cdot 0}{5 \cdot \sqrt{13}} = \frac{1}{\sqrt{13}}$$

$$\alpha = 73,9^\circ \quad \text{Winkel zwischen } \vec{a} \text{ und } \vec{b}$$

bestimme senkrechten Vektor zu  $\vec{a}$  und  $\vec{b}$

$$\vec{c} = \vec{a} \times \vec{b} = (a_y b_z - a_z b_y) \vec{i} + (a_z b_x - a_x b_z) \vec{j} + (a_x b_y - a_y b_x) \vec{k}$$

$$\text{mit } \vec{i} = (1, 0, 0), \vec{j} = (0, 1, 0), \vec{k} = (0, 0, 1)$$

$$= (-2) \vec{i} + 8 \vec{j} + 12 \vec{k}$$

$$= (-2, 8, 12)$$

$$|\vec{c}| = \sqrt{2^2 + 8^2 + 12^2} = \underline{\underline{14,56}} \quad \text{Fläche des Parallelogramms}$$

# Aufgabe 1

b)

$$\vec{d}_1 = \frac{\vec{e}}{e} = \frac{1}{\sqrt{212}} (-2, 8, 12)$$

$$\vec{d}_2 = -\frac{\vec{e}}{e} = \frac{1}{\sqrt{212}} (2, -8, -12)$$

c) Volumen ist gegeben durch Spatprodukt

$$|(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c}| = |\vec{e} \cdot \vec{c}|$$

$$= |(-2 \cdot 1) + 8 \cdot 3 + 12 \cdot (-1)|$$

$$= \underline{\underline{10}} \quad \text{Volumen}$$

## Aufgabe 2

$$\begin{aligned} a) \quad \vec{a} + \vec{b} &= (3-2)\vec{e}_1 + (2-3)\vec{e}_2 + (8-10)\vec{e}_3 \\ &= \vec{e}_1 - \vec{e}_2 - 2\vec{e}_3 \end{aligned}$$

$$\vec{a} - \vec{b} = -5\vec{e}_1 + 5\vec{e}_2 - 18\vec{e}_3$$

$$b) \quad \vec{a} + \vec{b} = (6, 8, -2)$$

$$\vec{a} - \vec{b} = (-4, -8, 10)$$

$$c) \quad \vec{a} + \vec{b} = -12\vec{e}_1 + 3\vec{e}_2 - 20\vec{e}_3$$

$$\vec{a} - \vec{b} = \vec{e}_1 + \vec{e}_2$$

### Aufgabe 3

a) Reden Regeln Vektorprodukt:

$$\text{I} \quad \vec{a} \times (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \times \vec{b} + \vec{a} \times \vec{c}$$

$$\text{II} \quad \vec{a} \times \vec{b} = -\vec{b} \times \vec{a}$$

$$(\vec{a} - \vec{b}) \times (\vec{a} + \vec{b}) \stackrel{\text{I}}{=} \underbrace{\vec{a} \times \vec{a}}_{=0} + \vec{a} \times \vec{b} - \vec{b} \times \vec{a} - \underbrace{\vec{b} \times \vec{b}}_{=0}$$

$$\stackrel{\text{II}}{=} 2(\vec{a} \times \vec{b}) \quad \checkmark$$

b)

$$\vec{a} \times \vec{b} = (a_y b_z - a_z b_y, a_z b_x - a_x b_z, a_x b_y - a_y b_x)$$

$$(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c} = a_y b_z c_x - a_z b_y c_x + a_z b_x c_y - a_x b_z c_y + a_x b_y c_z - a_y b_x c_z$$

$$= (a_x, a_y, a_z) \cdot (b_y c_z - b_z c_y, b_z c_x - b_x c_z, b_x c_y - b_y c_x)$$

$$= \vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c}) \quad \checkmark$$

$\Rightarrow$  Skalar- und Kreuzprodukt vertauschbar,  
wenn Reihenfolge der Vektoren konstant  
ist.

### Aufgabe 3

c) es gilt  $\vec{c} \cdot (\vec{f} \times \vec{g}) = \vec{f}(\vec{c} \cdot \vec{g}) - \vec{g}(\vec{f} \cdot \vec{c})$

Berechne zuerst 2. Vektor des Skalarprodukts

$$\begin{aligned} \underbrace{(\vec{b} \times \vec{c})}_{\vec{e}} \times \underbrace{(\vec{c} \times \vec{a})}_{\vec{f} \quad \vec{g}} &= \vec{c}((\vec{b} \times \vec{c}) \cdot \vec{a}) - \vec{a}(\vec{c} \cdot (\vec{b} \times \vec{c})) \\ &= \vec{c}(\vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c})) - \vec{a}((\vec{b} \times \vec{c}) \cdot \vec{c}) \\ &= \vec{c}(\vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c})) - \vec{a}(\underbrace{\vec{b} \cdot (\vec{c} \times \vec{c})}_{=0}) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \Rightarrow (\vec{a} \times \vec{b}) \cdot ((\vec{b} \times \vec{c}) \times (\vec{c} \times \vec{a})) &= ((\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c})(\vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c})) \\ &= (\vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c}))^2 \quad \checkmark \end{aligned}$$

## Aufgabe 4

$$\vec{L} = m(\vec{r} \times \vec{v})$$

$$E = \frac{m}{2} v^2 + \frac{d}{r}$$

- a) Aus der Eigenschaft des Kreuzprodukts folgt, dass  $\vec{L}$  zu jedem Zeitpunkt senkrecht auf  $\vec{r}$  und  $\vec{v}$  steht. Da der Drehimpuls erhalten ist, bleibt seine Richtung zeitlich konstant, was zur Folge hat, dass die Vektoren  $\vec{r}$  und  $\vec{v}$  für alle Zeiten nur in einer Ebene senkrecht zu  $\vec{L}$  liegen können. Da der Geschwindigkeitsvektor die Änderung des Aufenthaltsorts angibt, kann das Teilchen die durch  $\vec{r}$  und  $\vec{v}$  aufgespannte Ebene nicht verlassen.

b) 
$$\vec{L} = m(\vec{r} \times \vec{v})$$

für die Beträge gilt:

$$L = m r v \sin \beta \quad , \text{ wenn } \beta \text{ der von } \vec{r} \text{ und } \vec{v} \text{ eingeschlossene Winkel ist.}$$

bei tot.  $L_1 = L_2$

$$\Rightarrow m_1 v_0 v_1 \sin \beta_1 = m_2 v_0 v_2 \sin \beta_2$$

$$m_1 = m_2$$

$$\Rightarrow$$

$$v_1 \sin \beta_1 = v_2 \sin \beta_2$$

$$\beta_1 = \frac{\pi}{2}, \beta_2 = \frac{\pi}{6}$$

$$\Rightarrow$$

$$v_1 = \frac{v_2}{2}$$

$$\frac{v_1}{v_2} = \frac{1}{2}$$

# Aufgabe 4

b) Fortsetzung)

$$\begin{aligned}\Delta E &= E_2 - E_1 = \frac{m}{2} \varphi_2^2 + \frac{\alpha}{r} - \frac{m}{2} \varphi_1^2 - \frac{\alpha}{r} \\ &= \frac{m}{2} (\varphi_2^2 - \varphi_1^2)\end{aligned}$$

$$\underline{\underline{\Delta E = \frac{3}{2} m \varphi_1^2}}$$

$$\text{oder } \underline{\underline{\Delta E = \frac{3}{8} m \varphi_2^2}}$$